



Langfinger



EIN TRICKREICHES TAKTIKSPIEL FÜR 2-5 GAUNER AB 8 JAHREN
VON CHRISTIAN FIORE UND KNUT HAPPEL



Langsam bricht die Nacht über der Stadt herein, doch nicht alle Bewohner schlafen. Im Schutze der Dunkelheit sind einige Gauner unterwegs, um heute ihren großen Coup zu landen. Schlüpfen Sie in die Rolle eines dieser Gauner, und begeben Sie sich auf die Jagd nach Gold und Kunstschätzen. Machen Sie mit geschickter Planung fette Beute, aber verpassen Sie nicht den richtigen Zeitpunkt, Ihre Beute beim Hehler zu versilbern!

SPIELMATERIAL

Spielplan



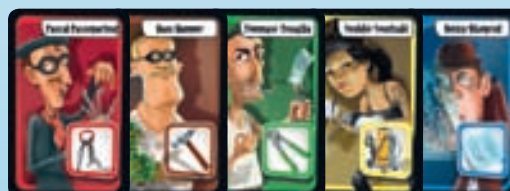
30 Beutekarten



1. City



5 Gaunerkarten



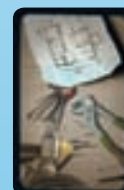
14 Hehlerkarten



1 Startspielerkarte



60 Werkzeugkarten



SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie den **Spielplan** in die Tischmitte.

Jeder Spieler wählt eine **Gaunerkarte** und legt diese zusammen mit den **3** farblich passenden **Gaunersteinen** vor sich ab. Die **Gaunerfigur** derselben Farbe platziert er auf **Feld 0** der Geldleiste des Spielplans.

Sortieren Sie alle **Werkzeugkarten**, **Beutekarten** und **Hehlerkarten** in 3 getrennte Stapel. Mischen Sie jeden Stapel, und legen Sie ihn verdeckt, also mit den Rückseiten nach oben, zur Seite.

Dieses sind die **Zugstapel**, von denen Sie jeweils Karten nachziehen oder aufdecken. Lassen Sie neben den Zugstapeln etwas Platz, um dort **3 Ablagestapel** zu errichten. Sollte irgendwann ein Zugstapel leer sein, nehmen Sie den entsprechenden Ablagestapel, mischen ihn und legen ihn als neuen Zugstapel bereit.

Der Spieler mit den längsten Fingern ist der **Startspieler**; er nimmt sich die **Startspielerkarte**. Der **Startspieler** zieht nun **2 Werkzeugkarten** vom entsprechenden Zugstapel, sein **linker Nachbar** zieht **3** und **alle anderen** Spieler ziehen **4 Werkzeugkarten**. Diese Karten nehmen die Spieler auf die Hand.

Auf dem Spielplan befinden sich **5 Orte**: **City 1**, **Villa 2**, **Ruine 3**, **Museum 4** und **Hafen 5**. Legen Sie neben der **City 1** so viele **Werkzeugkarten offen** aus, wie dort für Ihre **Spieleranzahl** angegeben ist. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit den **Beutekarten** für die **Villa 2** und das **Museum 4**, aber beachten Sie, dass die **Beutekarten verdeckt** ausgelegt werden, also mit der Rückseite nach oben! Anschließend legen Sie noch entsprechend viele **Hehlerkarten** neben den **Hafen 5**, diese jedoch **offen**. Jetzt kann das Spiel beginnen.

Beispiel: Sie spielen zu dritt. Neben der City 1 legen Sie deshalb 6 Werkzeugkarten aus, und zwar offen. Sie legen jeweils 2 Beutekarten neben Villa 2 und Museum 4, mit der Rückseite nach oben. Neben dem Hafen 5 platzieren Sie 3 Hehlerkarten, bei denen die Vorderseite sichtbar ist.

SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über mehrere **Runden**. Eine Runde setzt sich aus **3 Phasen** zusammen:

- A) Gaunersteine einsetzen
- B) Aktionen ausführen
- C) Nächste Runde vorbereiten

A) GAUNERSTEINE EINSETZEN

Mit dem Einsetzen der **Gaunersteine** legen Sie fest, an welchem **Ort** und in welcher **Reihenfolge** Sie später Ihre **Aktionen** ausführen dürfen.

Der **Startspieler** beginnt und setzt **1 Gaunerstein** auf den **Spielplan**. Danach setzen **reihum** alle Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls je **1 Gaunerstein** ein. Sie setzen immer nur 1 Gaunerstein ein, wenn Sie an der Reihe sind, niemals 2 oder gar 3. **Wiederholen** Sie diesen Vorgang solange, bis jeder Spieler **alle 3 Gaunersteine** eingesetzt hat. Damit endet diese Phase.

Jeder der 5 Orte hat **5 Felder**, auf denen Sie Gaunersteine einsetzen dürfen. Auf jedes Feld passt maximal 1 Stein. Sie dürfen mehr als einen Stein an denselben Ort setzen, sofern dort noch ein freies Feld existiert.



Beispiel: Hans beginnt und setzt 1 braunen Gaunerstein auf Feld 1 des Hafens 1. Danach ist Yoshiko an der Reihe, sie setzt 1 gelben Stein auf das erste Museumsfeld 2. Es folgt Tommaso, er setzt 1 grünen Stein auf Feld 1 der City 3. Nun ist wieder Hans am Zug und entscheidet sich, seinen zweiten Stein ins Museum 4 zu setzen. Es folgen Yoshiko mit Feld 2 der City 5 und Tommaso mit Feld 1 in der Villa 6. In der dritten und letzten Setzrunde setzt Hans in die Villa 7, Yoshiko in die Ruine 8 und Tommaso in den Hafen 9.

B) AKTIONEN AUSFÜHREN

An jedem der **5 Orte** führen die Spieler, die dort Gaunersteine eingesetzt haben, **pro Gaunerstein 1 Aktion** aus. Dabei werden die Orte in der **Reihenfolge ihrer Nummerierung** abgehandelt.

Derjenige Spieler, der an einem Ort seinen Stein auf das **Feld 1** gesetzt hat, darf dort als **Erster** seine Aktion ausführen. Danach führt der Spieler mit dem Gaunerstein auf **Feld 2** seine Aktion durch, anschließend der Spieler mit dem Gaunerstein auf **Feld 3** usw. Am Ende einer Aktion nimmt der Spieler seinen entsprechenden Gaunerstein vom Spielplan und legt ihn bis zur nächsten Runde vor sich ab.

An den jeweiligen Orten können Sie die folgenden Aktionen durchführen:

1.00 City

Für 1 Aktion nehmen Sie **2** der hier ausliegenden **Werkzeugkarten auf die Hand**. Sie können frei wählen, welche 2 Werkzeuge Sie nehmen. Falls vor ihrer Aktion bereits alle Werkzeuge von Mitspielern eingesammelt wurden, gehen Sie leer aus.



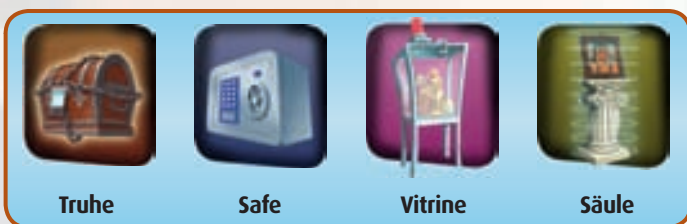
Beispiel: Auf Feld 1 der City liegt ein grüner Gaunerstein, deshalb führt hier Tommaso zuerst 1 Aktion aus. Er nimmt von den hier ausliegenden Werkzeugkarten den Hammer und einen Dietrich auf die Hand. Danach nimmt er seinen Gaunerstein vom Feld und legt ihn vor sich ab. Nun folgt die Aktion von Yoshiko. Sie nimmt die beiden Pläne auf ihre Hand und legt ebenfalls ihren Gaunerstein vor sich ab. Weitere Gaunersteine liegen hier nicht. Damit ist die City abgehandelt, es folgt die Villa.

2. Villa

Für 1 Aktion dürfen Sie **1** der hier ausliegenden **Beutekarten** nehmen – sofern Sie über die **passenden Werkzeuge** verfügen. Auf jeder Beutekarte sind 2 oder 3 Werkzeuge abgebildet. Sie müssen die abgebildeten Werkzeuge von Ihrer Hand auf den entsprechenden Ablagestapel legen, um eine Beutekarte nehmen zu können.

Schauen Sie auf Ihre **Gaunerkarte**: Auch hier ist ein Werkzeug abgebildet. Dieses können Sie **alternativ statt einer Werkzeugkarte** einsetzen, um an eine Beutekarte zu gelangen. Aber Sie müssen dafür ihre Gaunerkarte **nicht** ablegen! Sie können Ihre Gaunerkarte **pro Runde einmal pro Ort** einsetzen, aber nicht für mehr als eine Beutekarte pro Ort und auch nicht mehrmals für dieselbe Beutekarte.

Auf jeder Beutekarte ist 1 von 4 verschiedenen Arten einer **Sicherung** abgebildet:



Falls Sie eine Karte mit einer **Truhe** bekommen, können Sie Ihre Beute **sofort zu Geld machen**. Drehen Sie die Karte mit der Truhe auf die Vorderseite. Hier ist ein **Geldsack** abgebildet und eine **Wertangabe**. Ziehen Sie ihre **Gaunerfigur** auf der **Geldleiste** um so viele Felder vorwärts, wie der Wert dieses Geldsacks angibt. Danach legen Sie die Beutekarte auf den entsprechenden Ablagestapel.

Falls Sie eine Karte mit einem **Safe**, einer **Vitrine** oder einer **Säule** erbeuten, können Sie die Beute **nicht** sofort in Geld umwandeln. Legen Sie die Beutekarte **verdeckt** vor sich ab, bis Sie sie später am **Hafen** bei einem **Hehler** in Geld umwandeln können. Sie dürfen jederzeit nachschauen, wie wertvoll Ihre Beute ist.

Beispiel: Die erste Aktion in der Villa hat Tommaso. Er nimmt die Beutekarte mit der Säule. Hierzu legt er von seiner Hand einen Dietrich, einen Hammer und einen Plan auf den Ablagestapel der Werkzeugkarten. Da seine Beute auf einer Säule gesichert ist, kann er sie nicht sofort zu Geld machen. Er sieht sich kurz die Vorderseite an und legt die Karte dann verdeckt vor sich ab. Nun ist Hans an der Reihe und nimmt die verbliebene Beutekarte. Auf Hans' Gaunerkarte ist ein Hammer abgebildet, den er hier einsetzen kann. Somit muss er nur eine Zange ablegen. Seine Beute ist durch eine Truhe gesichert, deshalb deckt er die Karte sofort auf. Der Geldsack auf der Vorderseite zeigt den Wert 2. Hans setzt seine Spielfigur auf der Geldleiste 2 Felder vorwärts. Danach legt er die Beutekarte auf den Ablagestapel.

3. Ruine

Hier dürfen Sie **Werkzeugkarten tauschen**. Neben den Feldern für die Gaunersteine befinden sich 5 **Tauschfelder**, die verschiedene **Tauschkurse** zeigen. Nehmen Sie Ihren Gaunerstein für diese Aktion und setzen Sie ihn auf ein freies **Tauschfeld**. Legen Sie so viele **Werkzeugkarten** Ihrer Wahl aus Ihrer Hand auf den entsprechenden offenen **Ablagestapel**, wie die **vordere** Zahl Ihres Tauschfeldes angibt. Anschließend ziehen Sie so viele **Werkzeugkarten** vom **Zugstapel**, wie die **hintere** Zahl Ihres Tauschfeldes angibt.

Achtung: Legen Sie Ihren Gaunerstein nach dieser Aktion nicht wie üblich zurück in Ihren Vorrat, sondern lassen Sie ihn auf dem jeweiligen Tauschfeld. Dieses Feld ist für andere Gaunersteine blockiert. Erst wenn alle Spieler ihre Aktionen in der Ruine beendet haben, nimmt jeder seine Gaunersteine aus der Ruine wieder an sich.

Beispiel: In der Ruine hat nur Yoshiko einen Gaunerstein eingesetzt. Sie versetzt ihren Stein auf das Tauschfeld 1>2. Nun legt sie 1 Dietrich ab und zieht vom Zugstapel 1 Zange und 1 Dietrich. Da alle Steine der Ruine nun abgehandelt sind, nimmt Yoshiko ihren Stein wieder an sich.

4. Museum

Die Aktion im **Museum** ist **identisch** mit der Aktion in der **Villa 2**. Sie können also mit den passenden Werkzeugkarten für 1 Aktion 1 der hier ausliegenden Beutekarten nehmen.

Auch Ihre **Gaunerkarte** können Sie hier einsetzen. Das ist unabhängig davon, ob Sie sie in dieser Runde schon in der **Villa** eingesetzt haben. Sie dürfen Ihre Gaunerkarte innerhalb einer Runde sowohl einmal in der **Villa** als auch einmal im **Museum** einsetzen, jedoch nicht mehrmals am selben Ort.

Beispiel: Yoshiko wirft 2 Pläne ab und nimmt sich die linke Beutekarte. (Das benötigte Schweißgerät hat sie auf ihrer Gaunerkarte.) Hans nimmt sich danach die verbliebene Beutekarte, wozu er ein Schweißgerät ablegt. Seinen Hammer, den er schon in der Villa eingesetzt hatte, darf er hier erneut nutzen.

Beispiel: Der mittlere Hehler kauft entweder 1 Gold oder 1 Schmuck mit Bonus 1 oder 1-2 Statuen oder 1 Gemälde. Ein Spieler mit 2 Statuen-Karten kann also mit 1 Aktion beide Statuen an diesen Hehler verkaufen. Hans ist im Hafen zuerst an der Reihe. Er besitzt genau 1 Beutekarte. Auf deren Vorderseite sind Münzen mit dem Wert 2 abgebildet. Nur der linke Hehler nimmt Münzen entgegen, also verkauft Hans an ihn seine Beute. Er deckt die Beutekarte auf und setzt seine Figur auf der Geldleiste 2 Felder vorwärts. Danach legt er sowohl die Beutekarte als auch die entsprechende Hehlerkarte auf die jeweiligen Ablagestapel. Nun folgt Tommaso. Er hat eine Beutekarte mit einem Gemälde im Wert von 3. Es sind jetzt zwar nur noch 2 Hehler im Hafen, aber beide kaufen Gemälde an. Einer der beiden zahlt sogar einen Bonus von 2, und natürlich wählt Tommaso diesen aus. Er deckt seine Beutekarte auf und zieht auf der Geldleiste 5 (3+2) Felder vorwärts. Anschließend legt er Beute und Hehler ab.

5. Hafen

Für 1 Aktion können Sie hier **1 Beutekarte zu Geld machen**. Auf der Vorderseite jeder Beutekarte ist die jeweilige **Beuteart** dargestellt:



Um eine Beutekarte zu Geld zu machen, muss am Hafen eine **Hehlerkarte** mit der **passenden Beuteart** ausliegen. Ist das der Fall, decken Sie Ihre Beutekarte auf und ziehen Sie ihre **Gaunerfigur** auf der **Geldleiste** um so viele Felder vor, wie der Wert der Beutekarte angibt. Legen Sie die Beutekarte sowie die verwendete Hehlerkarte auf die entsprechenden Ablagestapel.

Ist auf einer Hehlerkarte eine Beuteart **doppelt** abgebildet, so können Sie für 1 Aktion ausnahmsweise gleich **2 Beutekarten** dieser Art an diesen Hehler verkaufen. Sie können aber **niemals 2 verschiedene Beutearten** für 1 Aktion zu Geld machen.

Ist auf einer Hehlerkarte eine Beuteart **nicht** abgebildet, so kauft dieser Hehler **keine Beute dieser Art** an.

Bei manchen Hehlern steht die Angabe **+1** oder **+2**. Ein solcher Hehler zahlt für die jeweilige Beuteart einen **Bonus** von 1 oder 2. Sie dürfen also 1 oder 2 zusätzliche Felder auf der Geldleiste vorrücken, wenn Sie eine entsprechende Beutekarte an diesen Hehler verkaufen.

C) NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Nachdem Sie die Aktionen an allen 5 Orten abgehandelt haben, bereiten Sie die nächste Runde vor.

Füllen Sie die **City 1** mit **Werkzeugkarten** auf, bis wieder so viele Werkzeuge offen ausliegen, wie dort für die **Spieleranzahl** angegeben ist. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit den **Beutekarten** für die **Villa 2** und das **Museum 4** sowie mit den **Hehlerkarten** für den **Hafen 5**. Der aktuelle Startspieler gibt die **Startspielerkarte** an seinen **linken Nachbarn**, der damit neuer Startspieler für die nächste Runde wird.

SPIELLENDE

Sobald die Figur eines Spielers auf der Geldleiste den Wert 20 überschreitet, setzen Sie sie einfach weiter vorwärts, so als wäre Feld 1 eine 21, Feld 2 eine 22 usw. Merken Sie sich, dass diese Figur den Wert 20 überschritten hat. Sobald **am Ende einer Runde** ein Spieler mit seiner Figur auf der Geldleiste **mindestens bei 20** steht, endet das Spiel. Der Spieler mit dem **meisten Geld gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

IMPRESSUM

Autoren: Christian Fiore & Knut Happel (www.spielziel.com)

Illustration: Claus Stephan

Grafikdesign: Claus Stephan, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Verlag und Autoren danken den zahlreichen Testspielern, die so manchen Bruch mit ihnen gemeinsam gemacht haben, vor allem Ellen Ernst, Britta Fiore, den „Jungs vom Männerabend“ und Familie Oldenburg.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg · Alle Rechte vorbehalten · www.pegasus.de



Pegasus Spiele